

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-321556

(P2001-321556A)

(43) 公開日 平成13年11月20日 (2001. 11. 20)

(51) Int.Cl.	識別記号	F I	テ-マ-ト*(参考)
A 6 3 F 9/00	5 1 3	A 6 3 F 9/00	5 1 3 2 C 0 0 1
13/00		13/00	A 5 B 0 4 9
13/12		13/12	Z
G 0 6 F 17/60	3 2 6	G 0 6 F 17/60	3 2 6

審査請求 未請求 請求項の数12 O L (全 13 頁)

(21) 出願番号 特願2000-143138(P2000-143138)

(22) 出願日 平成12年5月16日 (2000. 5. 16)

(71) 出願人 000208891

ケイディーディーアイ株式会社
東京都新宿区西新宿二丁目3番2号

(72) 発明者 小田 稔周

埼玉県上福岡市大原2-1-15 株式会社
ケイディーディー研究所内

(72) 発明者 竹森 敬祐

埼玉県上福岡市大原2-1-15 株式会社
ケイディーディー研究所内

(74) 代理人 100084870

弁理士 田中 香樹 (外1名)

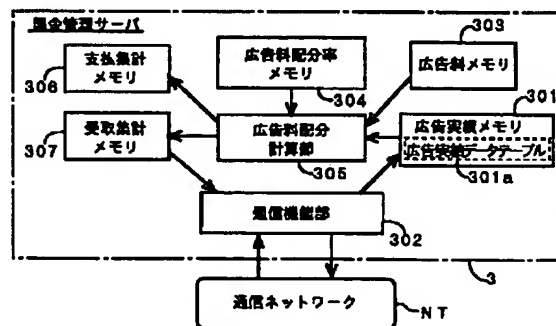
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ネット配信型ゲーム機における課金管理方法およびシステム

(57) 【要約】

【課題】 スポンサーがゲーム内での広告の実施に対して支払う広告料金の一部をゲームのプレーヤへ還元できるようにしたネット配信型ゲーム機における課金管理方法およびシステムを提供する。

【解決手段】 通信ネットワークに接続された課金管理サーバ3を具備し、前記課金管理サーバ3は、各広告の実施に対してスポンサから徴収する広告料金が記憶された広告料メモリ303と、前記徴収した広告料金の一部を当該ゲームに参加したプレーヤへ配分する際の配分率を記憶する配分率メモリ304と、前記広告料金および配分率に基づいて、前記プレーヤへ還元するサービスを定量的に算出する計算手段305とを含む。



BEST AVAILABLE COPY

【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲーム内で広告が実施されるゲームプログラムを実行するゲームサーバにゲーム端末が通信ネットワークを介して接続され、前記ゲーム端末からゲームサーバにアクセスして当該ゲームに参加するネット配信型ゲーム機における課金管理システムにおいて、前記通信ネットワークに接続された課金管理サーバを具備し、

前記課金管理サーバは、
各広告の実施に対してスポンサから徴収する広告料金が記憶された広告料メモリと、
前記徴収した広告料金の一部を当該ゲームに参加したプレーヤへ配分する際の配分率を記憶する配分率メモリと、
前記広告料金および配分率に基づいて、前記プレーヤへ還元するサービスを定量的に算出する計算手段とを含むことを特徴とするネット配信型ゲーム機における課金管理システム。

【請求項2】 前記各スポンサは少なくとも一人のプレーヤを後援し、前記サービスが当該後援されたプレーヤに還元されることを特徴とする請求項1に記載のネット配信型ゲーム機における課金管理システム。

【請求項3】 前記プレーヤへ還元されるサービスが、ゲーム料金の割引額として算出されることを特徴とする請求項1または2に記載のネット配信型ゲーム機における課金管理システム。

【請求項4】 前記プレーヤへ還元されるサービスが、ゲームの無料利用時間として算出されることを特徴とする請求項1または2に記載のネット配信型ゲーム機における課金管理システム。

【請求項5】 前記プレーヤへ還元されるサービスが、サービスポイントとして算出されることを特徴とする請求項1または2に記載のネット配信型ゲーム機における課金管理システム。

【請求項6】 前記配分率メモリにはさらに、ゲームサーバ管理者および通信ネットワーク管理者の少なくとも一方への配分率が記憶されたことを特徴とする請求項1ないし5のいずれかに記載のネット配信型ゲーム機における課金管理システム。

【請求項7】 前記課金管理サーバは、広告がゲーム中で実施された時間および回数の少なくとも一方を広告の実施実績として記憶する広告実績メモリをさらに具備し、

前記各スポンサから徴収する広告料金が、前記広告の実施実績に基づいて決定されることを特徴とする請求項1ないし6のいずれかに記載のネット配信型ゲーム機における課金管理システム。

【請求項8】 ゲーム内で広告が実施されるゲームプログラムを実行するゲームサーバにゲーム端末が通信ネットワークを介して接続され、前記ゲーム端末からゲーム

サーバにアクセスして当該ゲームに参加するネット配信型ゲーム機における課金管理方法において、

各広告の実施に対してスポンサから徴収する広告料金の一部に相当するサービスを、当該ゲームのプレーヤへ還元することを特徴とするネット配信型ゲーム機における課金管理方法。

【請求項9】 前記各スポンサは少なくとも一人のプレーヤを後援し、当該スポンサから徴収される広告料金のうち前記プレーヤへの配分率に相当するサービスが、当該後援されたプレーヤに還元されることを特徴とする請求項8に記載のネット配信型ゲーム機における課金管理方法。

【請求項10】 前記プレーヤへ還元されるサービスが、ゲーム料金の引きであることを特徴とする請求項8または9に記載のネット配信型ゲーム機における課金管理方法。

【請求項11】 前記プレーヤへ還元されるサービスが、ゲームの無料利用時間の提供であることを特徴とする請求項8または9に記載のネット配信型ゲーム機における課金管理方法。

【請求項12】 前記プレーヤへ還元されるサービスが、サービスポイントの提供であることを特徴とする請求項8または9に記載のネット配信型ゲーム機における課金管理方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲーム画面中やゲーム音声中に広告の静止画、動画あるいは音声等が挿入されるネット配信型ゲーム機に係り、特に、広告の実施に対して各スポンサから徴収する広告料金の一部をプレーヤに還元するネット配信型ゲーム機における課金管理方法およびシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】広告の実施方法として、従来から新聞、雑誌、テレビ、ラジオ、看板、ポスタ等を利用したものが知られているが、特開平9-10440号公報では、新たな広告掲示媒体としてコンピュータゲームに着目し、ゲーム画面上で走行するレーシングカーの車体上やレーシングコース内の看板等に広告を表示させることで、ゲーム画面中に広告を挿入する技術が提案されている。

【0003】上記したコンピュータゲームは、ゲームセンタ・サーバと通信ネットワークを介して接続された複数のゲーム端末上でプレイされ、各ゲーム端末を操作する複数のプレーヤ同士は相互に対戦することも可能である。

【0004】このようなセンタ型ゲームシステムでは、ゲームセンタ・サーバがゲームの進行状況を監視する。ゲームセンタ・サーバはさらに、プレーヤがゲーム端末で行った操作を検知および処理し、ゲーム端末に表示さ

せる画像を決定すると共に画像データをゲーム端末へ送信してゲーム端末に当該画像を表示させる。音声情報についても、ゲームセンタ・サーバからゲーム端末へ制御信号を送信してゲーム端末で再生させる。ゲームセンタ・サーバへは、ゲームを観戦するためにアクセスしてゲーム画像およびゲーム音声をゲーム端末で再生する顧客も存在する。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】ゲーム内で広告を実施するネットワークゲームシステムでは、ゲームサーバの管理者は、ゲームに参加するプレーヤからゲーム料金を徴収できるのみならず、広告のスポンサからも広告料金を徴収することができる。したがって、ゲームサーバの管理者は広告収入の一部をプレーヤへ還元することにより、ゲーム料金の値下げやプレー時間の延長が可能になる。

【0006】しかしながら、上記した従来技術では、スポンサがゲーム内での広告の実施に対して支払う広告料金の一部をプレーヤへ還元することができなかった。

【0007】本発明の目的は、上記した従来技術の課題を解決し、スポンサがゲーム内での広告の実施に対して支払う広告料金の一部をゲームのプレーヤへ還元できるようにしたネット配信型ゲーム機における課金管理方法およびシステムを提供することにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】上記した目的を達成するために、本発明は、ゲーム内で広告が実施されるゲームプログラムを実行するゲームサーバにゲーム端末が通信ネットワークを介して接続され、ゲーム端末からゲームサーバにアクセスして当該ゲームに参加するネット配信型ゲーム機において、以下のような手段を講じた点に特徴がある。

【0009】(1) 通信ネットワークに接続された課金管理サーバを具備し、前記課金管理サーバが、各広告の実施に対してスポンサから徴収する広告料金が記憶された広告料メモリと、前記徴収した広告料金の一部を当該ゲームに参加したプレーヤへ配分する際の配分率を記憶する配分率メモリと、前記広告料金および配分率に基づいて、前記プレーヤへ還元するサービスを定量的に算出する計算手段とを含むことを特徴とする。

【0010】(2) 各広告の実施に対してスポンサから徴収する広告料金の一部に相当するサービスを、当該ゲームへのプレーヤへ還元することを特徴とする。

【0011】上記した各特徴によれば、スポンサがゲーム内での広告の実施に対して支払う広告料金の一部を、ゲーム料金の値下げやゲームの無料利用時間としてプレーヤへ還元できるようになる。

【0012】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して本発明を詳細に説明する。図1は、本発明が適用されるゲーム配信

／広告仲介システムの主要部の構成を示したブロック図であり、複数（本実施形態では、4つ）のゲーム端末G1～G4と、複数（本実施形態では、2つ）のスポンサ端末T1、T2と、ゲームセンタ・サーバ1と、広告仲介サーバ2と、課金管理サーバ3とを含む。前記ゲーム端末G1～G4はゲーム観戦端末としても機能できる。

【0013】各端末G1～G4、T1、T2およびサーバ1、2、3は通信ネットワークNTを介して相互に接続され、ゲームの開始から終了まで（以下、ゲームセッションと表現する場合もある）における音声・画像等の情報および各種の制御信号は、通信ネットワークNTを介して送受信される。

【0014】ゲーム端末Gからゲームに参加するプレーヤは、通信ネットワークNTの管理者に対して通信サービス料金を支払い、ゲームセンタ・サーバ1の管理者に対しても、有料のゲームについてはゲーム料金を支払う。ゲーム端末Gからゲームを観戦する観戦者は、ゲームセンタ・サーバ1の管理者に対して観戦料金を支払い、通信ネットワークNTの管理者に対して通信サービス料金を支払う。スポンサ端末T1、T2から広告を依頼するスポンサは、ゲームセンタ・サーバ1の管理者に対して広告料金を支払う。ゲームセンタ・サーバ1の管理者は、広告仲介サーバ2の管理者に対して広告仲介料金を支払う。

【0015】図1では、各サーバ1、2、3が通信ネットワークNTを介して相互に接続されているが、各サーバの接続には、電話回線やTCP/IPを用いたローカルエリアネットワーク、ワイドエリアネットワーク、インターネットなどの他の通信ネットワークを用いることもできる。また、各サーバ1、2、3の機能を1台のコンピュータで実現する場合には、通信ネットワークNTの代わりにコンピュータの内部バスを用いることができる。

【0016】また、図1ではゲームセンタ・サーバを1つのみ示しているが、通信ネットワークNTには複数のゲームセンタ・サーバを接続することが可能であり、各ゲームセンタ・サーバでは、異なるゲームセッションを独立的に平行して開催することができる。なお、図1の点線矢印および一点鎖線矢印は、後に詳述するように、それぞれゲーム用および広告用の通信経路と、料金に関する金銭授受の通信経路とを示している。

【0017】このような構成において、ゲームセンタ・サーバ1はゲームセッションを開設し、複数のプレーヤがゲーム端末G1、G2からゲームセッションに参加する。このゲームセッションには、ゲーム画面中またはゲーム音声の中に挿入される少なくとも一つの広告枠が用意されている。ゲーム画面は、プレーヤが操作する各ゲーム端末G1、G2のディスプレイ上に表示され、ゲーム音声は各ゲーム端末G1、G2のスピーカから出力される。プレーヤはゲーム画面を参照しながら各ゲーム端末

G1、G2を操作してゲームに参加する。ゲーム画面およびゲーム音声は、観戦者のゲーム端末G3、G4からも出力される。

【0018】広告仲介サーバ2は、ゲームセンタ・サーバ1で実行されるゲームセッション中およびその前後に用意された複数の広告枠への広告掲載を募集するための広告募集画面および広告申込画面を、後に詳述するように、予め登録されている全てのスポンサ端末T1、T2へ配信する。

【0019】各スポンサ端末T1、T2は、前記広告仲介サーバ2から配信された広告募集画面（後に、図2、3に関して詳述する）を参照して、各広告枠の募集要項、すなわち広告の掲載位置、掲載方法および実施タイミング等を検討する。広告を実施する場合には、同じく広告仲介サーバ2から配信される広告申込画面（後に、図4に関して詳述する）から、広告の画像ファイルや音声ファイルを特定するために識別子、および広告実施条件を指定して広告枠の利用を申し込む。

【0020】前記広告実施条件では、ゲーム展開、プレーヤ数および観戦者数といった複数の動的な変動要因（以下、単に“ゲーム展開”で代表する場合もある）が指定され、ゲーム展開が所定の広告実施条件を満足した場合のみ広告が実施されることになる。

【0021】前記広告仲介サーバ2はさらに、各スポンサ端末T1、T2のディスプレイ上に表示される広告申込画面上からスポンサ自身により入力された広告ファイルの識別子および広告実施条件を収集し、これを前記ゲームセンタ・サーバ1へ通知する。ゲームセンタ・サーバ1は、各スポンサが指定した広告実施条件を参照し、ゲームの各広告枠を利用して実施する広告をゲーム展開に応じて動的に切り換える。

【0022】課金管理サーバ3は、ゲーム終了後に当該ゲームのプレー料金を各プレーヤごとに算出する。さらに、前記ゲーム中で広告を実施した各スポンサから提供される広告料、後援料の一部を、当該スポンサが後援したプレーヤに還元し、当該プレーヤのプレー料金を減じたり、当該プレーヤへゲームの無料利用時間を提供する。

【0023】次いで、レーシングカー・ゲームを例にして、本発明をさらに詳細に説明する。現実のカーレースでは、レーシングカーのボディ、レーシングコース脇の看板、コース周辺の建物や広告塔にスポンサの広告が表示される。したがって、レーシングカー・ゲームでも同様の箇所に広告を掲載すれば、プレーヤや観戦者に違和感を持たせることなく広告を実施することができるのみならず、ゲーム自体のリアリティが向上する。そこで、本実施形態でも、プレーヤが操作するレーシングカーのボディ、レーシングコース脇の看板、コース周辺の建物や広告塔に広告枠が用意されている。

【0024】当該レーシングカー・ゲームへの参加を希

望するプレーヤは、ゲーム開始前に当該ゲームセンタ・サーバ1に対して参加を登録する。ここで、ゲームに参加するプレーヤの当該レーシングカー・ゲームにおける過去の実績として、例えば順位やタイム等がゲームセンタ・サーバ1に既登録であれば、当該実績が検索されて準備される。ゲームセンタ・サーバ1はさらに、当該レースへの現在の参加プレーヤ数や観戦者数、および当該ゲームに広告を掲載する予定のスポンサ数やその名称等の情報を準備する。これらの情報は、図1に示したように、通信ネットワークNTを介してゲームセンタ・サーバ1から広告仲介サーバ2に対して提供され〔ステップS1〕、さらには、スポンサからの要求に応じて各スポンサ端末T1、T2へ提供される。

【0025】広告仲介サーバ2は、ゲームセンタ・サーバ1で実行される前記レーシングカー・ゲーム中に用意された複数の広告枠に関する広告募集画面をスポンサ端末T1、T2へ配信する〔ステップS2〕。当該広告募集画面はスポンサ端末T1、T2のディスプレイ上に表示される。

【0026】図2は、広告仲介サーバ2から各スポンサ端末T1、T2へ、当該レーシングカー・ゲームに関して配信される広告募集画面の表示例を示した図であり、ここでは、対象ゲームの名称が「g1」であり、広告枠は「g1-x1」である。前記名称「g1」は、例えばレーシングカー・ゲームの識別子であり、広告枠「g1-x1」は、例えばレーシングコース脇の看板に用意された広告枠の識別子である。

【0027】この広告募集画面では、前記広告枠「g1-x1」の募集要項である「広告表示枠」、「広告表示地域」、「対象セッション」、「後援対象」、「同時採択件数」および「標準広告料金」に関する説明が公開されている。

【0028】前記「広告表示枠」には、広告の実施形態および実施タイミングが記述されており、図2の例では、広告枠「g1-x1」として「静止画」の広告がゲーム画面の右上隅に表示される広告塔に掲載され、「音声」の広告が約3分ごとに10秒ずつ挿入され、「動画」の広告は実施されない旨が示されている。

【0029】「広告実施地域」には、広告が実施される地理的条件が示され、図2の例では、日本国内全域が対象となっている。すなわち、本発明の広告仲介システムでは、ゲーム上の同一の広告枠に対して、ゲーム端末の所在地域ごとに異なる広告を実施することが可能であり、例えば、関東地方と関西地方とで異なるスポンサに広告を実施させることができる。但し、図2の例では実施地域として日本国内全域が指定されているので、全ての地域で同一の広告が表示されることになる。

【0030】「対象セッション」には、広告が実施されるゲームに関する説明が記述され、本実施形態では、2000年の5月1日から同7月31日の15時から24

時の間に開催される全てのゲームセッションが対象となっている。

【0031】「後援対象」では、当該ゲームにおいて可能な後援の形態が示されている。本実施形態における後援とは、スポンサが特定の参加プレーヤを指名して、その車体上に広告を掲載し、その代償として、スポンサが当該プレーヤに対して対価を支払うことである。図2の例では、特定のプレーヤを指定して後援することができず、ゲームセッションの全体であれば後援が可能である旨が示されている。

【0032】「同時採択数」は、例えば当該広告枠に時分割で複数の広告を掲載する場合の件数が示されており、図2の例では2件まで受け付けられる。「標準広告料」は、当該広告枠を使用する料金である。図2の例では固定額の料金を示しているが、時間単位あるいはゲーム単位の料金として提示することも可能である。

【0033】「ゲームの過去の統計情報」は、当該ゲーム「g1」に関する過去の実績として、上位プレーヤの氏名、ラップタイムなどの履歴情報や個人情報を表示・参照するための指示子である。スポンサは、当該「ゲームの過去の統計情報」を入手することで、各プレーヤの能力や当該ゲームの人気等を認識することができ、広告実施条件や後援先を指定する際の参考にすることができる。

【0034】「広告枠の表示例」は、当該広告枠を使用して広告を実施する場合のゲーム画面や音声のサンプルを提示させるための指示子である。「広告枠への応募入力」は、後述する広告申込画面を表示させるための指示子である。「全広告枠一覧」は、当該ゲームに関して用意されている広告枠の全てを一覧表示させるための指示子である。

【0035】図3は、同一ゲームにおける他の広告枠「g1-x5」に関する広告申込画面であり、広告表示枠の「静止画」および「音声」、および「後援対象」の内容等が前記とは異なっている。

【0036】各スポンサは、図2、3の広告募集画面に基づいて、当該広告枠「g1-x1」、「g1-x5」等のいずれに広告を掲載するかを判断し、例えば「g1-x5」への掲載を希望するのであれば、その画面上の前記「広告枠への応募入力」の指示子を選択し、広告仲介サーバ2に広告申込画面を要求する。広告仲介サーバ2は、当該要求に回答して広告申込画面を配信する。

【0037】図4は、前記広告申込画面の表示例を示した図であり、スポンサは自身のスポンサ端末のディスプレイに表示された広告申込画面から広告を申し込む。

【0038】「募集スポンサ情報の入力」では、「名称」にスポンサ名（本実施形態では“A-company”）が入力され、「スポンサ登録番号」に当該スポンサの利用登録番号（本実施形態では“1234567”）が入力される。「パスワード」には、当該スポン

サに予め割り当てられているパスワードが入力される。

「広告掲示データファイル送付済み」には、当該広告枠に表示させる広告の画像ファイルや音声ファイルが、既に広告仲介サーバ2に対して送信されているか否かが入力される。前記各ファイルの送信先は「ファイル送付先ホスト名」として与えられ、未送信であれば当該ホストに対して送信することができる。前記ホストでは、広告の画像ファイルや音声ファイルが、予め固有の識別子で管理されている。送信済みであればさらに、当該画像ファイルや音声ファイルのファイル名が「データファイル名」に入力される。

【0039】「広告実施条件入力」には、後援対象の指定や当該広告枠を利用した広告の実施／不実施等の条件が入力される。当該広告枠「g1-x1」では、図3に示したように後援が可能である。スポンサは特定のプレーヤを後援対象として指定する。図4では“James Kelly”が後援対象として指定されている。

【0040】さらに、広告実施条件として、ゲームへのアクセス数すなわち観戦者数が“20”人以上であり、かつ参加プレーヤ数が5人以上のとき、あるいは参加プレーヤに“John Smith”および“Peter Brown”が含まれる場合のみ広告を実施する旨が指定されている。

【0041】以上のようにして、ゲーム「g1」の広告枠「g1-x1」に関する広告申込画面への入力を完了すると、前記広告実施条件および広告ファイル識別子が広告仲介サーバ2へ返信される〔ステップS3〕。広告仲介サーバ2は、各スポンサ端末T1、T2から返送された広告実施条件および広告ファイル識別子を受信する。

【0042】広告仲介サーバ2は、ゲームセンタ・サーバ1から通知された情報と、前記各スポンサ端末T1、T2から返送された広告実施条件等に基づいて、当該ゲームセッションの開始前に決定可能な広告枠についてスポンサを決定する。この決定内容はゲームセンタ・サーバ1へ通知される〔ステップS4〕。また、当該ゲームの実行中にゲーム展開等に応じて広告を切り換えるための前記広告実施条件もゲームセンタ・サーバ1に通知される〔ステップS4〕。

【0043】ゲームセンタ・サーバ1は、広告仲介サーバ2から受信した広告実施条件および広告ファイル識別子とゲーム展開（プレーヤの参加状況、得点、他プレーヤとの得点差、ゲーム画面に表示される情報、勝敗結果、観戦者数などのリアルタイムな状況情報）とに基づいて、前記広告実施条件が満足されるゲーム展開において前記広告ファイル識別子で指定される広告を、視聴覚情報として各ゲーム端末から出力させる〔ステップS5〕。

【0044】図5は、レーシングカー・ゲームにおいて、ゲーム展開に応じて広告が切り換わる様子を示した図であり、特に、プレーヤの順位やアクセス数に応じて

スポンサが切り換わる様子を示している。

【0045】ここでは、車体の側面に2つの広告枠W1、W2があり、さらに広告塔に1つの広告枠W3がある。各広告枠W1、W2、W3に対して特定のスポンサ*

- ・ 広告枠W1：全てのプレーヤ（車両）に“XYZ”を表示。
- ・ 広告枠W2：2位以上のプレーヤ（車両）のみに“DFG”を表示。
- ・ 広告枠W3：アクセス数が10以上50未満で“ABC”を表示。
：アクセス数が50以上で“STU”を表示。

【0047】このような広告実施条件下において、例えばプレーヤ“Bob Miller”の車両に着目すれば、同図(a)に示したように、同車の順位が3位であり、アクセス数が“23”であると、その広告枠W1には“XYZ”が表示されるか、広告枠W2は空白となる。また、広告塔の広告枠W3には、アクセス数が10以上50未満のときに選択される“ABC”が表示される。

【0048】また、同図(b)に示したように、プレーヤ“Bob Miller”の車両が1位であり、アクセス数が“52”であると、その広告枠W1に“XYZ”が表示され、広告枠W2には“DFG”が表示される。また、広告塔の広告枠W3には、アクセス数が50以上のときに選択される“STU”が表示される。

【0049】このように、本実施形態ではゲーム展開やアクセス数（観戦者数）に基づいて、広告の実施／不実施や広告ファイルを動的に切り換えることができるので、広告を、その内容や対象者に最適な方法およびタイミングで実施することができるようになる。

【0050】ゲームセッションが終了すると、ゲームセンタ・サーバ1は課金管理サーバ3に対して、ゲームのプレー時間および広告の実施実績を通知する〔図1のステップS6〕。なお、これらの情報を広告仲介サーバ2が管理している場合には、当該情報が広告仲介サーバ2から課金管理サーバ3に対して通知される〔ステップS7〕。

【0051】課金管理サーバ3は、ゲームセンタ・サーバ1（または、広告仲介サーバ2）から通知されたプレー時間等に基づいて、当該ゲームのプレー料金を各プレーヤごとに算出する。さらに、前記通知された広告の実施実績に基づいて、各プレーヤのプレー料金から、前記広告の実施に対してスポンサから提供される広告料の一部を減じたり、ゲームの無料利用時間を提供する。

【0052】次いで、上記した各サーバ1、2、3の構成およびその動作をさらに詳細に説明する。

【0053】図6は、前記広告仲介サーバ2の主要部の構成を示したブロック図であり、当該広告仲介サーバ2は、通信機能部205および通信ネットワークNTを介して各スポンサ端末T1、T2および他のサーバ1、3と通信する。

【0054】広告募集・申込画面配信部206は、図9に示したように、各ゲームごとに用意されている複数の広告枠の内容を示した広告用データテーブル206aを

* から、以下のような広告実施条件が提示されているものとする。

【0046】

具備し、前記図2、3に関して説明した広告募集画面を各スポンサ端末T1、T2へ配信する。さらに、スポンサからの要求に応答して、前記図4に関して説明した広告申込画面を配信する。

【0055】図9において、たとえばゲーム「g1」の広告枠「g1-x1」は、後援が全日であり、広告実施時間が15時から24時であり、その内容は、ゲーム画面の右上隅に確保された広告画像枠#1に静止画を挿入するものと、広告音声情報を3分ごとに10秒間ずつ挿入するものである。広告募集・申込画面配信部206は、このデータテーブル206aに基づいて前記広告募集画面および広告申込画面を生成し、前記各スポンサ端末T1、T2へ配信する。

【0056】各スポンサ端末T1、T2が前記広告申込画面（図4）から入力した広告実施条件、広告ファイル識別子、スポンサ名等（以下、これらを総称して広告申込データと表現する場合もある）は広告申込管理部202に入力されて集計される。広告申込データの集計結果は広告申込メモリ201の広告申込データテーブル201aに書き込まれる。前記広告申込管理部202は、各スポンサ端末T1、T2から広告の申込を削除する旨の要求を受信すると、広告申込メモリ201に対して当該広告申込データの削除を指示する。

【0057】図10は、前記広告申込データテーブル201aの登録内容を模式的に示した図であり、各ゲームの広告枠ごとに、そのスポンサ名、広告の画像ファイルや音声ファイルを特定するための広告ファイル識別子、広告実施条件および希望料金が、広告申込データとして登録されている。

【0058】ゲーム開催情報取得部204は、ゲームセンタ・サーバ1から通知されるゲームの開催情報を取得して記録する。この開催情報には、ゲームの開始時刻、参加プレーヤ名、参加プレーヤ数、観戦者数などが含まれ、開始直前の最新情報が通知される。各ゲームに関する開催情報は、ゲームセッションの終了時点で消去される。

【0059】広告実施条件判定部203は、前記ゲーム開催情報取得部204に記録された開催情報を参照し、これを前記広告申込メモリ201に登録されている各広告申込データの広告実施条件と比較する。そして、今回の開催情報により満足される広告実施条件を含む広告申込データが登録されていれば、その広告申込データ、す

なわち広告枠、スポンサ名、広告内容および広告実施条件等を、広告要求データとしてゲームセンタ・サーバ1に通知する。したがって、ゲームセンタ・サーバ1に通知される前記広告要求データは、広告申込メモリ201に記憶された多数の広告申込データのうち、開催情報が広告実施条件を満足すると判断された一部のデータである。

【0060】例えば、前記開催情報として、参加プレイヤー数が15人である旨がゲームセンタ・サーバ1から通知されていれば、広告実施条件が指定されていない広告申込データのみならず、広告枠「g2-x1」に関するスポンサ「s4」（参加プレイヤー数が6人以上）のデータが広告要求データとして通知される。さらに、前記開催情報として、参加プレイヤーにE氏が含まれている旨が通知されていれば、広告枠「g1-x6」に関するスポンサ「s1」（参加プレイヤー数が10人以上）の広告申込データも、広告要求データとして通知される。

【0061】なお、ゲーム「g1」の広告枠「g1-x3」では2つのスポンサ「s1」、「s2」が競合しているが、スポンサ「s1」に関しては、その広告実施条件である「アクセス数が20人以上」が満足されないの、実質的には競合しない。また、複数のスポンサが競合する場合には、申込順位や希望金額に基づいていずれかの組み合わせのみが選択される。本実施例では、他の全ての条件が同一であれば申込順に選択される。

【0062】また、上記した競合時の選択はオペレータによる操作によっても可能であり、広告揭示条件判定部203は、競合が発生した旨を操作端末207に通知し、広告仲介サービス提供者に選択操作を促す。広告仲介サービス提供者は当該操作端末206からスポンサを選択する。選定結果は広告実施条件判定部203に通知される。

【0063】図7は、前記ゲームセンタ・サーバ1の構成を示したブロック図であり、当該ゲームセンタ・サーバ1は、通信機能部102および通信ネットワークNTを介して各ゲーム端末G1～G4およびスポンサ端末T1、T2、ならびに他のサーバ2、3と通信する。

【0064】ゲーム実行部101は、プレイヤーのゲーム端末G1、G2と通信してゲームプログラムを開始し、プレイヤーがゲーム端末G1、G2で行った操作を検知してゲームを進行させると共に、ゲーム画面およびゲーム音声ゲーム端末G1、G2および観戦者のゲーム端末G3、G4へ送出する。

【0065】ゲーム開催情報通知部103は、開催予定のゲームに関する情報を前記広告仲介サーバ2へ通知する。この開催情報の通知に回答して広告仲介サーバ2から通知される前記広告要求データ（広告申込メモリ201に記憶された多数の広告申込データのうち、開催情報が広告実施条件を満足するとして広告仲介サーバ3から通知されたデータ）は広告要求メモリ104に記憶され

る。

【0066】広告挿入指示部106は、当該ゲームの実行前に、広告要求メモリ104に登録されている前記広告要求データをゲーム実行部101へ転送し、当該ゲームプログラムにおける広告枠と広告ファイルとの対応付けを行う。広告挿入指示部106はさらに、広告の実施が確定している広告要求データについては、その広告実施フラグをオンに設定する。

【0067】広告実施が未だ確定しておらず、ゲーム展開に応じて実施／不実施が確定する広告要求データについては、広告実施フラグを初期状態のオフに設定する。前記広告枠と広告ファイルとの対応関係および広告実施フラグはゲーム実行部101に記録される。

【0068】ゲーム実行部101がゲームプログラムを開始すると、各ゲーム端末G1、G2での操作に回答してゲームが進行し、前記広告実施フラグに従って所定の広告枠で広告ファイルが再生される。すなわち、広告が実施されてゲーム画面またはゲーム音声中で広告の画像または音声聴覚情報として出力される。

【0069】ゲーム展開は広告選定部105に通知される。広告選定部105は、通知されたゲーム展開に基づいて、広告要求メモリ104に記録されている各広告要求データの広告実施条件が満たされるかどうかを判別し、広告実施条件が満たされる広告要求データがあれば、ゲーム実行部101に対してその旨を通知する。ゲーム実行部101は、広告実施条件が満たされている広告要求データに関する広告実施フラグを追加的にオンに設定する。

【0070】ユーザ利用時間管理部108は、ゲーム実行部101からゲーム開始・終了等が通知されると、ユーザごとに利用時間データを記録し、ユーザへ要求するサービス利用料金の基礎データとして集計する。ユーザごとに集計されたサービス利用時間データは、通信機能部102を介して課金管理サーバ3に送信される。

【0071】ゲームの利用時間に関して各ユーザに制限時間がある場合には、当該ユーザの利用時間値を上限値と比較し、当該ユーザのサービス利用を終了するようゲーム実行部101に指示する。当該ユーザに対して無料利用時間が提供される場合には、その時間値を上限値に加算する。

【0072】ゲーム実行部101はさらに、広告が実行された広告枠の実績データを広告実績通知部107に転送する。広告実績通知部107は、当該ゲームの終了時に前記実績データを課金管理サーバ3へ通知する。

【0073】図8は、前記課金管理サーバ3の構成を示したブロック図であり、当該課金管理サーバ3は、通信機能部302および通信ネットワークNTを介して他のサーバ1、2と通信する。

【0074】広告実績メモリ301の広告実績データテーブル301aには、前記ゲームセンタ・サーバ1の広

告実績通知部107から通知された実績データが記憶される。図11は、広告実績データテーブル301aの内容を模式的に表現した図であり、各ゲームの広告枠ごとに、広告を実施したスポンサ名と、実施された広告の内容(画像ファイル名あるいは音声ファイル名)と、広告の実施日時が格納されている。

【0075】広告料メモリ303には、図12に示したように、各ゲームの広告枠ごとに、広告の実施日時と単位料金とがテーブル形式で登録されている。前記単位料金は、広告1回あたり、あるいは広告が実施された単位時間あたりの料金である。広告料配分率メモリ304には、図13に示したように、各ゲームの各広告枠ごとに、広告料の一部をゲームサービス提供者、後援対象のプレーヤおよび通信ネットワーク提供者へ配分する際の割合あるいは価格値が保持されている。

【0076】広告料配分計算部305は、前記広告実績メモリ301に記録された情報、前記広告料メモリ303に記憶されている広告料、および広告料配分率メモリ304に記憶されている配分率を用いて、スポンサの支払額、ゲームサービス提供者の受取額、後援されたプレーヤの受取額、通信ネットワーク提供者の受取額を計算する。このように、本実施形態では、スポンサから徴収する広告料金を広告の実施実績に基づいて算出するようにしたので、公平な課金が可能になる。

【0077】前記計算結果は、支払集計メモリ306および受取集計メモリ307に記録される。受取集計メモリ307に記録された受取額の情報の一部、例えば、プレーヤが受け取り額は、例えばゲームの無料利用時間として通信機能部302を介してゲームセンタ・サーバ1に通知される。

【0078】ゲームセンタ・サーバ1は、当該の情報を受け取ると、これをユーザ利用時間管理部108に記録する。ユーザ利用時間管理部108は、プレーヤや観戦者などのゲームサービス・ユーザごとにゲームの無料利用時間を管理する。例えば、ユーザ利用時間管理部108は、ユーザごとに料金支払が必要となるサービス利用時間を積算する。ユーザ利用時間管理部108は、あるユーザに対する無料利用時間の情報を受信すると、当該ユーザに関するサービス利用時間積算値から当該無料利用時間値を減算する。これにより、ユーザごとの受取額が確定した時点で即座にサービス利用料金請求に反映させることが可能となる。

【0079】なお、上記した実施形態では、スポンサが広告の実施に対して支払う広告料金の一部が、ゲームの無料利用時間として各プレーヤに還元されるものとして説明したが、プレーヤから徴収するプレー料金を割り引く方法で還元しても良い。あるいは、サービスポイントとして各プレーヤに提供し、サービスポイントの積算値に応じて各種のサービスが受けられるようにしても良い。

【0080】また、上記した実施形態では、ゲームへのアクセス数、参加プレーヤ数、プレーヤの順位に応じて広告の実施／不実施、あるいは広告の内容を異ならせるものとして説明したが、本発明はこれのみに限定されるものではない。

【0081】例えば、野球ゲームであれば、一方のチームが攻撃中のとき、いずれかの打者がホームランを打ったとき、特定の打者がホームランを打ったとき、回数が終盤の7、8、9回のときに、それぞれ広告を実施する、あるいは広告内容を切り換えるといった設定も可能である。

【0082】さらに、上記した実施形態では、ゲームプログラムがゲームセンタ・サーバ1のゲーム実行部101で実施されるものとして説明したが、本発明はこれのみに限定されるものではなく、ゲーム実行部101がゲームの開催ごとにゲームプログラムを各ゲーム端末G1、G2へダウンロードし、各ゲーム端末G1、G2がゲームプログラムを独自に実行するようにしても良い。

【0083】さらに、上記した実施形態ではプレーヤがゲーム料金を支払い、観戦者が観戦料金を支払うものとして説明したが、本発明はこれのみに限定されるものではない。例えば、ゲーム料金をプレーヤから徴収しないゲームであれば、広告料収入の一部がプレーヤに還元されないように前記広告料配分率メモリ304の配分率を設定すれば良い。なお、このような場合でも、プレーヤに対して懸賞金相当の金額が配分されるように前記配分率を設定することも可能である。この場合は、前記課金管理サーバ3において配分率を計算し、受取集計メモリ307に積算して登録する。

【0084】さらに、上記した実施形態では、複数のプレーヤがそれぞれのゲーム端末Gから同一のゲームに参加するものとして説明したが、コンピュータを仮想相手とする場合や一人用ゲームであれば、一人のプレーヤのみでもゲームを開始できる。なお、上記した一人用ゲーム等に対しては、「参加プレーヤが2名以上」という実現不可能な広告条件の設定が予め禁止されるようにすることが望ましい。

【0085】

【発明の効果】本発明によれば、以下のような効果が達成される。

(1) スポンサがゲーム内での広告の実施に対して支払う広告料金の一部を、ゲーム料金の値下げやゲームの無料利用時間、あるいはサービスポイントとして、プレーヤへ簡単に還元できるようになる。

(2) スポンサから徴収する広告料金を広告の実施実績に基づいて算出するようにしたので、公平な課金が可能になる。

【図面の簡単な説明】

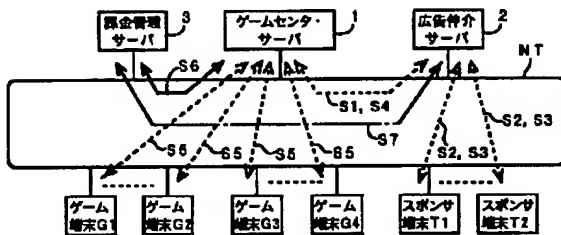
【図1】 本発明が適用されるゲーム配信／広告仲介システムの主要部の構成を示したブロック図である。

15

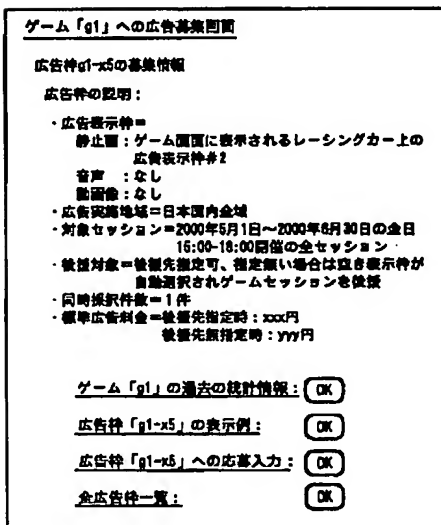
- 【図2】 広告募集画面の一例を示した図である。
 【図3】 広告募集画面の他の一例を示した図である。
 【図4】 広告申込画面の一例を示した図である。
 【図5】 レーシングカー・ゲームのゲーム展開に応じて広告が切り換わる様子を示した図である。
 【図6】 広告仲介サーバの構成を示したブロック図である。
 【図7】 ゲームセンタ・サーバの構成を示したブロック図である。
 【図8】 課金管理サーバの構成を示したブロック図である。
 【図9】 広告用データテーブルの記憶内容を示した図である。

*

【図1】



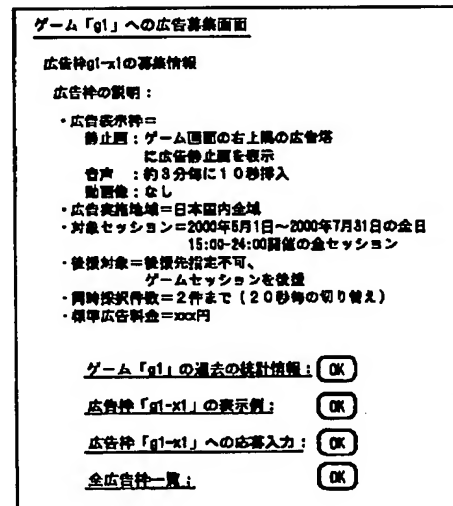
【図3】



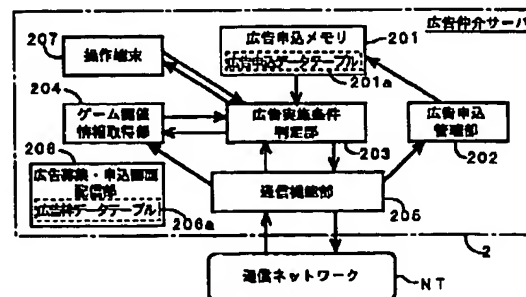
16

- * 【図10】 広告申込データテーブルの記憶内容を示した図である。
 【図11】 広告実績データテーブルの記憶内容を示した図である。
 【図12】 広告料メモリの記憶内容を示した図である。
 【図13】 広告料配分率メモリの記憶内容を示した図である。
 【符号の説明】
 1…ゲームセンタ・サーバ、2…広告仲介サーバ、3…課金管理サーバ、G1～G4…ゲーム端末、T1、T2…スポンサ端末、NT…通信ネットワーク

【図2】



【図6】



【図4】

ゲーム「g1」への広告申込画面

広告件g1-x5への申込

応募スポンサー情報の入力

名称:

スポンサー登録番号: パスワード:

希望広告料入力: 円

広告掲載データファイル送付済否(y/n):

ファイル送付先ホスト名=

データファイル名=

広告実施条件入力:

候補対象: 指名プレーヤ名=

その他: {ゲームへのアクセス数>

and {参加プレーヤ数>=

or参加プレーヤ名=

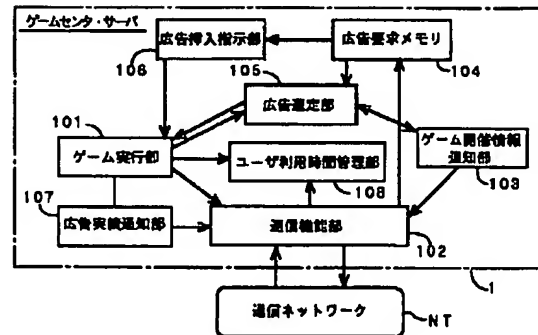
}}

ゲーム「g1」の過去の統計情報:

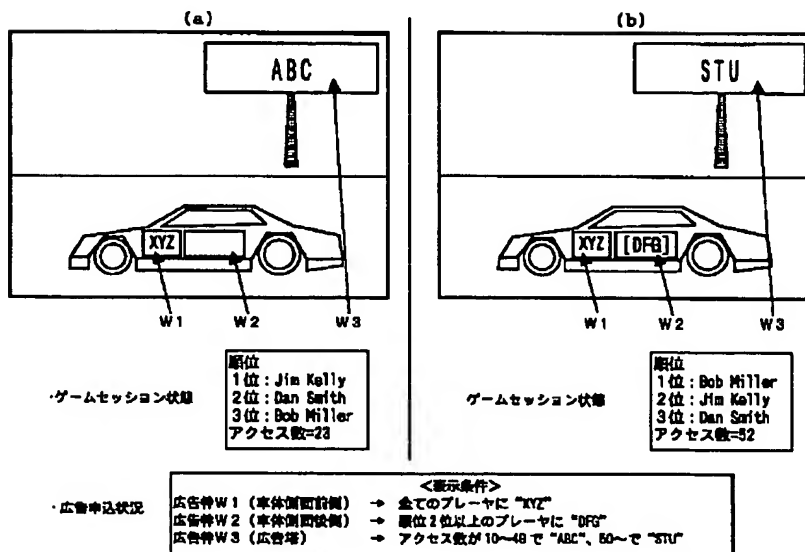
広告件「g1-x1」の募集情報:

全広告件一覧:

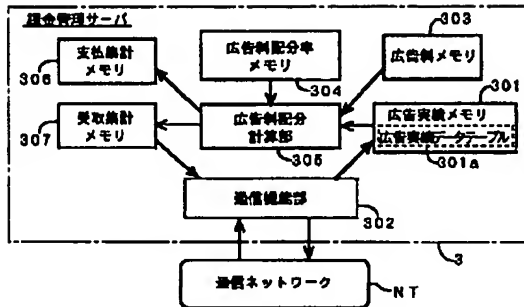
【図7】



【図5】



【図8】



【図9】

ゲーム種別	広告種別	後援・広告日時	内容
ゲーム g1	広告種 g1-x1	・全日 ・15:00-24:00	・ゲームセッション全体を後援 ・ゲーム画面の右上隅の広告画像枠#1に広告静止画を挿入 ・広告音声情報を3分ごとに10秒挿入
	広告種 g1-x2	・全開演時間帯	・ゲームセッションの開始1時間まで後援 ・ゲーム画面に表示される広告塔の広告提示枠#1に広告動画を挿入
	広告種 g1-x3	・休日 ・全時間帯	・順位1位のプレーヤを後援 ・後援対象プレーヤが操作する画像オブジェクトの広告提示枠#1に静止画を表示
	広告種 g1-x4	・全日 ・15:00-24:00	・順位2位のプレーヤを後援 ・後援対象プレーヤが操作する画像オブジェクトの広告提示枠#2に静止画を表示
	広告種 g1-x5	・全日 ・15:00-18:00	・スポンサーが指名するプレーヤを後援 ・後援対象プレーヤが操作する画像オブジェクトの広告提示枠#2に静止画を表示
	広告種 g1-x6	・全日 ・18:00-03:00	・スポンサーが指名するプレーヤを後援 ・後援対象プレーヤが操作する画像オブジェクトの広告提示枠#2に静止画を表示

ゲーム g2	広告種 g2-x1	・全時間帯	・ゲームセッション全体を後援 ・ゲーム画面に表示される広告塔の広告提示枠#1に広告動画を挿入 ・広告音声情報を3分ごとに10秒挿入
	広告種 g2-x2	・平日 ・18:00-03:00	・ゲームセッション全体を後援 ・プレーヤが操作する全画像オブジェクトの広告提示枠#1に静止画を表示
	広告種 g2-x3	・全時間帯	・得点が1000以上の参加プレーヤを後援 ・後援対象プレーヤが操作する画像オブジェクトの広告提示枠#2に静止画を表示
	広告種 g2-x4	・休日 ・全時間帯	・スポンサーが指名するプレーヤ ・後援対象プレーヤが操作する画像オブジェクトの広告提示枠#3に静止画を表示

【図10】

ゲーム種別	広告種別	スポンサ名	広告ファイル種別	広告実施条件	希望料金
ゲーム g1	広告種 g1-x1	スポンサ a1	広告ファイル a1-g1-x1		
	広告種 g1-x2	-	-		
	広告種 g1-x3	スポンサ a1	広告ファイル a1-g1-x3	・ゲームセッションへのアクセス数>=20	
	広告種 g1-x4	スポンサ a2	広告ファイル a2-g1-x4	・当該プレーヤ=B氏	
	広告種 g1-x5	スポンサ a1	広告ファイル a1-g1-x5	・指名プレーヤ=A氏	
		スポンサ a2	広告ファイル a2-g1-x5	・指名プレーヤ=A氏	
		スポンサ a3	広告ファイル a3-g1-x5	・指名プレーヤ=C氏	
	広告種 g1-x6	スポンサ a1	広告ファイル a1-g1-x6	・指名プレーヤ=E氏	
	・ゲームセッションへの参加プレーヤ数>=10	
	
ゲーム g2	広告種 g2-x1	スポンサ a3	広告ファイル a3-g2-x1		
		スポンサ a4	広告ファイル a4-g2-x1	・ゲームセッションへの参加プレーヤ数>=8	
		スポンサ a5	広告ファイル a5-g2-x1	・参加者=B氏、D氏	
	広告種 g2-x2	スポンサ a1	広告ファイル a1-g2-x2		
	広告種 g2-x3	スポンサ a2	広告ファイル a2-g2-x3	・ゲームセッションへのアクセス数>=20	
	広告種 g2-x4	スポンサ a1	広告ファイル a1-g2-x4	・指名プレーヤ=B氏	
		スポンサ a2	広告ファイル a2-g2-x4	・指名プレーヤ=D氏	
		スポンサ a3	広告ファイル a3-g2-x4	・指名プレーヤ=D氏	
		スポンサ a4	広告ファイル a4-g2-x4	・指名プレーヤ=F氏	
	・ゲームセッションへのアクセス数>=25	

【図11】

ゲーム種別	広告枠識別子	スポンサ名	広告ファイル識別子	実施日時
ゲーム g1	広告枠 g1-x1	スポンサ e1	広告ファイル e1-g1-x1	20xx年 yy 月 zz 日、hh1:mm1~hh12:mm12
	広告枠 g1-x2	スポンサ e2	広告ファイル e2-g1-x2	20xx年 yy 月 zz 日、hh2:mm2~hh22:mm22
	広告枠 g1-x4	スポンサ e3	広告ファイル e3-g1-x4	20xx年 yy 月 zz 日、hh3:mm3~hh32:mm32
	広告枠 g1-x5	スポンサ e1	広告ファイル e1-g1-x5	20xx年 yy 月 zz 日、hh4:mm4~hh42:mm42
		スポンサ e2	広告ファイル e2-g1-x5	20xx年 yy 月 zz 日、hh5:mm5~hh52:mm52
		スポンサ e3	広告ファイル e3-g1-x5	20xx年 yy 月 zz 日、hh6:mm6~hh62:mm62
	広告枠 g1-x6	スポンサ e1	広告ファイル e1-g1-x6	20xx年 yy 月 zz 日、hh7:mm7~hh72:mm72

ゲーム g2	広告枠 g2-x1	スポンサ e3	広告ファイル e3-g2-x1	20xx年 yy 月 zz 日、hh11:mm11~hh12:mm12
	広告枠 g2-x2	スポンサ e1	広告ファイル e1-g2-x2	20xx年 yy 月 zz 日、hh21:mm21~hh22:mm22
	広告枠 g2-x3	スポンサ e2	広告ファイル e2-g2-x3	20xx年 yy 月 zz 日、hh31:mm31~hh32:mm32
	広告枠 g2-x4	スポンサ e1	広告ファイル e1-g2-x4	20xx年 yy 月 zz 日、hh41:mm41~hh42:mm42
		スポンサ e2	広告ファイル e2-g2-x4	20xx年 yy 月 zz 日、hh51:mm51~hh52:mm52
		スポンサ e3	広告ファイル e3-g2-x4	20xx年 yy 月 zz 日、hh61:mm61~hh62:mm62

【図12】

ゲーム種別	広告枠識別子	配信・広告日時	料金
ゲーム g1	広告枠 g1-x1	・全日 ・15:00-24:00	X1 円
	広告枠 g1-x2	・全時間帯	X2 円
	広告枠 g1-x3	・休日 ・全時間帯	X3 円
	広告枠 g1-x4	・全日 ・15:00-24:00	X4 円
	広告枠 g1-x5	・全日 ・15:00-18:00	X5 円
	広告枠 g1-x6	・全日 ・18:00-03:00	X6 円

ゲーム g2	広告枠 g2-x1	・全時間帯	Y1 円
	広告枠 g2-x2	・平日 ・18:00-03:00	Y2 円
	広告枠 g2-x3	・全時間帯	Y3 円
	広告枠 g2-x4	・休日 ・全時間帯	Y4 円

【図13】

ゲーム種別	広告枠識別子	ゲームサービス提供者	配信対象プレイヤー	通信ネットワーク提供者
ゲーム g1	広告枠 g1-x1	R11	R12	R13
	広告枠 g1-x2	R21	R22	R23
	広告枠 g1-x3	R31	R32	R33
	広告枠 g1-x4	R41	R42	R43
	広告枠 g1-x5	R51	R52	R53
	広告枠 g1-x6	R61	R62	R63

ゲーム g2	広告枠 g2-x1	RR11	RR12	RR13
	広告枠 g2-x2	RR21	RR22	RR23
	広告枠 g2-x3	RR31	RR32	RR33
	広告枠 g2-x4	RR41	RR42	RR43

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA05 AA09 BA00 BA01
BA02 BA05 BA06 BB00 BB04
BD00 BD03 BD07 CB00 CB01
CB08 CC02 CC08
5B049 BB49 BB61 CC31 CC36 EE01
EE07 FF03 FF04 FF06 GG04
GG07